LA GUERRE DES MIASMES

Un scénario pour Millevaux.

L'univers post-apocalyptique forestier

pour le jeu de rôle SOMBRE

Aides de jeu, version texte :

Encyclopédie Minuscule

Plan de Lugdunum

Statistiques des Personnages

Arbre des Personnages

Cartes de PNJ

Dossier des Personnages

Polices : Arial, Arno Pro, Day Roman, Maenan 2,

Mom's Typewriter Oldnewspaper type, Powderfinger type, Times New Roman

Encyclopédie Minuscule

La Caste des Veilleurs :

La Caste des Veilleurs est une organisation secrète à l'échelle de l'Europe. Elle tient les Horlas pour responsables de l'hostilité de Millevaux. Son but est de les neutraliser. Après avoir été victime de plusieurs attentats et procès pour hérésie, la Caste des Veilleurs a fait croire à sa disparition pour mieux œuvrer dans l'ombre. La tâche des Veilleurs est ingrate et périlleuse, réservée aux héros et aux inconscients. Cette société utilise des savoirs technologiques, alchimiques et occultes dans sa lutte contre les Horlas. Le Vénérable est le chef de la Caste à Ludgunum.

La Chapelle de l'Expiation :

« En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous-mêmes la sentence divine ! »

Persuadés que Millevaux est dû à la colère, les Expiatistes pensent que le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser. Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort de tous ceux qui ne seraient pas candidats au suicide...

La Chienlit :

Cette forme mutante de la peste bubonique n'existe qu'à Millevaux. Son mode de transmission est sujet à toutes les spéculations. Elle semble puissamment contagieuse. Ses symptômes se développent avec une rapidité fulgurante. Les premiers bubons apparaissent entre quelques minutes et quelques heures après la contamination. La plupart des personnes infectées décèdent au terme de quelques jours.

Les Fidèles des Miasmes :

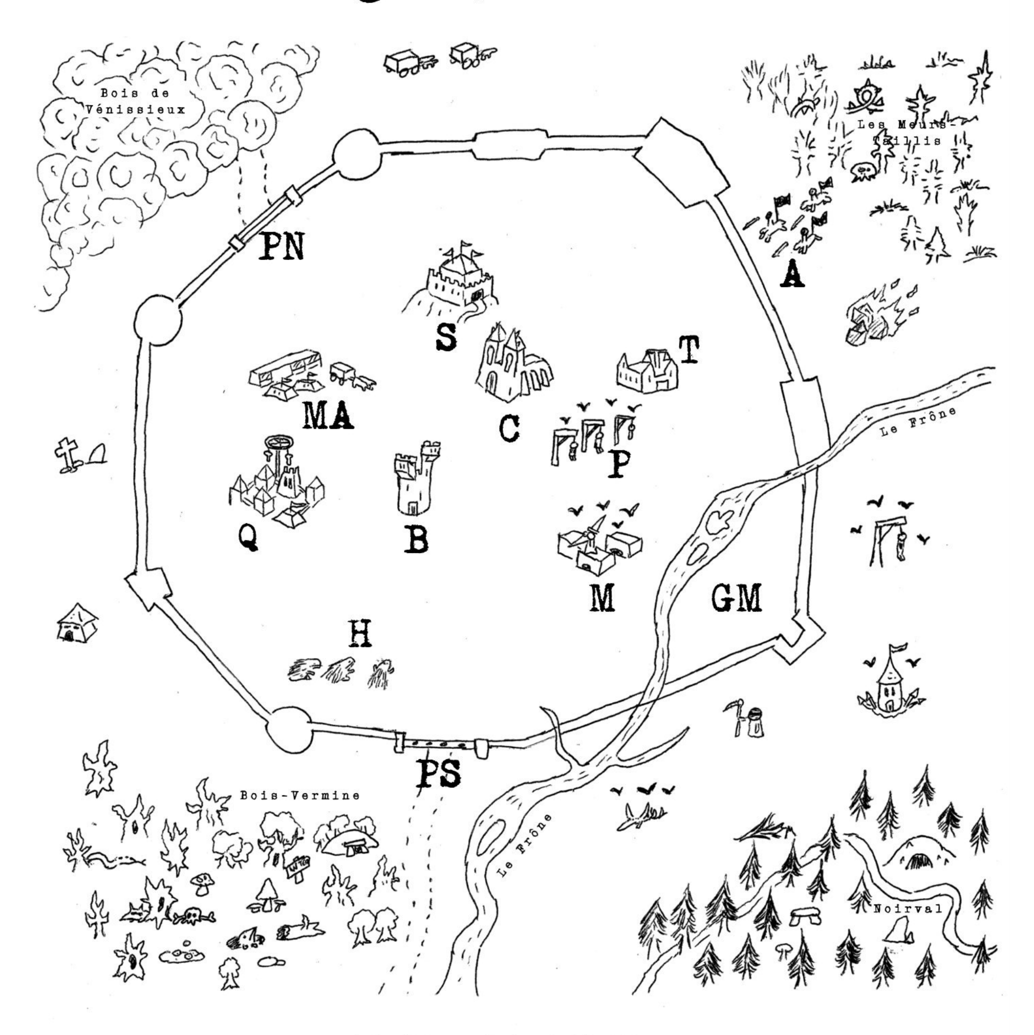
Secte millénariste qui vénère les Horlas. Leur seigneur se fait appeler l'Épidémiarque. La Caste des Veilleurs le tient pour responsable de l'épidémie de Chienlit.

Horla :

Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

LUGDUNUM

ville grise, ville maudite



INDEX DES LIEUX :

A : Attaque de Pillards
B : Beffroi
Bois de Noirval
Bois de Vénissieux
Bois des Meurs-Taillis
Bois-Vermine
C : Cathédrale
Le Frône
GM : Grande Moisissure
H : Attaque de Horlas
M : Maladrerie
MA : Marché
Q : Quartier Beuveries
P : Potences
PN : Porte Nord
PS : Porte Sud
S : Sénat
T : Tribunal

Statistiques des Personnages

Capitaine Vercingétorix
Soldat conformiste
E10 - C12
Pilote
Dévoué : Le Vénérable

Professeur Dubizarre
Occultiste excentrique
E9 - C12
Artefact
Code de conduite : Non violent

Dame Arsenic
Spadassin irritable
E8 - C12
Forte
Panique

Mademoiselle Dassaut
Guerrière affectueuse
E11 - C12
Ambidextre
Panne

Docteur Chienlit
Miasmologue fragile
E9 - C12
Objet
Infecté

Caporal X
Espionne nerveuse
E10 - C12
Tir
Fugitive : Recherchée par les Expiatistes

Arbre des Personnages

CAPITAINE VERCINGETORIX :
Une légende vivante de la lutte contre les Horlas et le chef de l'équipe.

PROFESSEUR DUBIZARRE :
Cet universitaire policé est un anachronisme vivant. C'est l'occultiste de l'équipe.

DAME ARSENIC :
Le spadassin de l'équipe est déjà un vétéran endurci.

MADEMOISELLE DASSAUT :
Aussi jolie que redoutable en combat rapproché.

DOCTEUR CHIENLIT :
Ce miasmologue chevronné ne quitte jamais sa combinaison NBC.

CAPORAL X :
Intrusion, infiltration et camouflage n'ont pas de secret pour cette espionne machiavélique.

CAPITAINE VERCINGETORIX :
1. Va commettre une erreur monumentale.
2. Vieux compagnon d'aventures du Professeur Dubizarre.
3. A toute la confiance du Vénérable.
4. Dame Arsenic brigue son poste de leader.

PROFESSEUR DUBIZARRE :
1. Adhère à tout un tas de théories occultes, emploie des méthodes dépassées.
2. Tente de préserver les principes des hommes civilisés.
3. Vieux compagnon d'aventures du Capitaine Vercingétorix.
4. Ancien confrère d'université du Docteur Chienlit, ne partage pas son approche rationaliste.
5. Mademoiselle Dassaut lui a plusieurs fois sauvé la vie.

DAME ARSENIC :
1. A croisé le chemin d'une Déité Horla : Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches. Une vision qui l'a plongée au bord de la folie.
2. Brigue le poste de leader du Capitaine Vercingétorix.
3. Pense que le Vénérable n'est plus dans le coup.
4. Elle est la possessive amante de Mademoiselle Dassaut.
5. A recruté le Caporal X chez les Expiatistes et l'a désendoctrinée.

MADEMOISELLE DASSAUT :
1. A été le garde du corps du Professeur Dubizarre et lui a plusieurs fois sauvé la vie.
2. Vit une relation tumultueuse avec Dame Arsenic.
3. Est secrètement amoureuse du Vénérable, pour son charisme et sa conviction.

DOCTEUR CHIENLIT :
1. A contracté la Chienlit, agonise lentement. Il ne quitte plus sa combinaison pour éviter de contaminer ses compagnons.
2. Le Vénérable lui a dit que ses collègues miasmologues avaient rejoint les Fidèles des Miasmes.
3. A tenté de guérir la famille du Caporal X, sans succès. C'est en leur apportant des soins qu'il a été lui-même contaminé par la Chienlit.
4. Confrère d'université du Professeur Dubizarre. N'adhère pas aux théories loufoques de ce dernier.

CAPORAL X :
1. A fait partie de la Chapelle de l'Expiation. Elle était l'âme damnée du sinistre Melchior Hasard.
2. Toute sa famille est morte de la Chienlit.
3. En veut toujours au Docteur Chienlit d'avoir échoué à sauver sa famille.
4. Dame Arsenic l'a convaincue de la folie des Expiatistes et l'a fait rejoindre la Caste des Veilleurs pour lutter contre les miasmes.

Baal-Zebub

Sa Majesté des Mouches

12

Apparence divine terrifiante
Invincible
Groupe
Plasme-Piège
Mouches Infectées

Mouche infectée

Monstrueux insecte transmetteur de Chienlit

8

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○

Psyché-Ruche

Minuscule

Contagieuse

Le Vénérable

Chef de la Caste des Veilleurs

12

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○

Protecteur
(Mademoiselle Dassaut)

Crovandre la Mère Truie

Créature fanatique et bubonneuse

12

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○

Apparence terrifiante

Contagieuse

Portée de porgrelets

Hideux enfants-porcs

12

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○

Portée

Stupide

Contagieuse

Docteur Varnard

Miasmologue dément

10

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○

Seringue de Chienlit

Protecteur
(la faction pour laquelle il travaille actuellement)

Melchior Hasard

Coach en génocide

12

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○

Attaché à sa vie

Expiatiste

Faucheur du Jugement dernier

8

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○

Le Sniper Mutant

Aberration loqueteuse armée d'un fusil steampunk

10

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○

Horla

Chose noire venue de la forêt

12

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○

Capitaine Vercingétorix

nom

soldat conformiste

profession personnalité

Pilote

avantage

Dévoué : Le Vénérable

désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		12		Indemne	○
	X	11	○		
	X	10	○		
	○	9	○		
2. Perturbé	○	8	○	Blessé	○
	○	7	○		
	○	6	○		
	○	5	○		
3. Désaxé	○	4	○	Mutilé	○
	○	3	○		
	○	2	○		
	○	1	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	Musaraignes terrestres	○○○●●●
Croûte 2 :	Cuissot de Chevreugne	○○●●●●
Croûte 3:	Larves grillées	○●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	Gourde 1	○○○○○○
Boutanche 2 :	Gourde 2	○○○○○○
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : 15 caps

Description des frusques : combi militaire, peaux de bêtes (camouflage)

Dans la musette : Tente. 3 pièges à collet + 1 piège à loup.

Cataplasmes (mollusques des bois) x 6

Dans les fouilles : Herbes médicinales x 3 (mandragore)

A la ceinture : corde 10 m + jerrican 10 L (plein)

+ calebasse (faite avec un essieu et un phare de voiture)

Sous les frusques : une peluche Casimir à qui il manque un bras

Véhicule : 1 Quad ! avec le plein (10 l dessence)

Personnage : Capitaine Vercingetorix

Memoire :

Amis / Ennemis :
Amis : le Vénérable et la Caste des Veilleurs

Ennemis : les Horlas et ses serviteurs, les Fidèles des Miasmes

Lieux visités / fantasmés :
Les contrées corrompues des Morts-Plateaux, la citadelle méridionale d'Axe en Vengeance, et ses collections de monstres.

Convictions / Illusions :
Les hommes doivent s'unir
pour reprendre le pouvoir sur la forêt.

Quêtes / Chimères :
Purger la corruption qui ronge le Monde.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
Rencontres brutales, confrontations avec Horlas mineurs, visions d'anomalies. Horreur. A purger.

------------------DEAD ZONE MEMORIELLE------------------

Bribes de souvenirs :
Des courses-poursuites dans des catacombes hantées aux cotés du Vénérable.

Spéculations :
Le Vénérable m'a sans doute sauvé de la griffe des Horlas, et c'est à cause de cela que je le suis depuis.

Flachebacques :
Une chose noire qui mange... quelqu'un que je connais.

Professeur Dubizarre

nom

occultiste excentrique

profession personnalité

Artefact : Sceau des Veilleurs. Peut annuler une infection par la Chienlit si on agit dans la même scène que l'infection.

avantage

Code de conduite : Non violent

désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		**12**		Indemne	○
	X	**11**	○		
	X	**10**	○		
	X	**9**	○		
2. Perturbé	○	**8**	○	Blessé	○
	○	**7**	○		
	○	**6**	○		
	○	**5**	○		
3. Désaxé	○	**4**	○	Mutilé	○
	○	**3**	○		
	○	**2**	○		
	○	**1**	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	Gâteau aux cloportes	○○●●●●
Croûte 2 :	-	●●●●●●
Croûte 3:	-	●●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	Fiasque de gnac	○○●●●●
Boutanche 2 :	-	●●●●●●
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : 100 caps

Description des frusques : 1 chapeau d'apparat
. 1 redingote

Dans la musette : 1 briquet en amadou.

1 vieux livre rongé par les mites (Codex Abominatio)

Dans les fouilles : 1 montre à gousset.

A la ceinture : 1 tournevis.

1 plan de Lugdunum (daté de l'Age d'Or et annoté)

Sous les frusques : 1 horoscope de 2012 par E.Tessier.

1 collier portant le sceau de protection mystique des Veilleurs.

Personnage : Professeur Dubizarre

Memoire :

Amis / Ennemis :
Ami de longue date : Capt. Vercingetorix
Garde du corps providentielle : Mademoiselle Dassaut

Lieux visités / fantasmés :
Les archives pourries de Metro, les forteresses préhistoriques de la Faille, les cités jaillies des eaux au bord de la Mer des Tyrans.

Convictions / Illusions :
La magie blanche est la plus sûre façon de vaincre les Horlas

Quêtes / Chimères :
Découvrir des formules ou des préparations capables
de bannir des entités de la foret.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
A défaut d'en avoir rencontré, je les ai beaucoup étudiés.

------------------DEAD ZONE MEMORIELLE------------------

Bribes de souvenirs :
Explorations dans des manoirs maudits. Crânes...

Vieux grimoires d'avant l'Age d'Or...

Spéculations :
J'étais jadis un gentleman de la bonne société,

réputé pour son érudition et ses manières raffinées.

Flachebacques :
Les pages du Codex Abominatio... Elles cloquent...

Dame Arsenic
nom

spadassin irritable
profession personnalité

Forte
avantage

Panique
désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		**12**		Indemne	○
	X	**11**	○		
	X	**10**	○		
	X	**9**	○		
2. Perturbé	X	**8**	○	Blessé	○
	○	**7**	○		
	○	**6**	○		
	○	**5**	○		
3. Désaxé	○	**4**	○	Mutilé	○
	○	**3**	○		
	○	**2**	○		
	○	**1**	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Personnage : Dame Arsenic

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	Cloportes en grappe	○○●●●●
Croûte 2 :	Pain de fougère	○●●●●●
Croûte 3:	Hachis de vermine	○●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	Liqueur de passiflore florentine	○○●●●●
Boutanche 2 :	-	●●●●●●
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : zérp

Description des frusques : t-shirt, jeans, cape de camouflage nocturne, cagoule

Dans la musette : mini poste de télé (HS). gourde dèssence (2L). Filet de capture. Sac de couchage noir

Dans les fouilles : Garrot / poison sommeil : poudre de pollen morphéen (1 dose) / poison paralysant : suc d'araignée des roches (1 dose)

A la ceinture : Machette. Poignard militaire. Grappin. 1 stylo lumineux

Sous les frusques : 1 fiole de jus de sève noire (poison mortel, 3 doses)

Personnage : Dame Arsenic

Memoire :

Amis / Ennemis :
Mademoiselle Dassaut. Je l'aime. Je veux la protéger.

Lieux visités / fantasmés :
Des cryptes sous la ville où des salauds pratiquent des rites contre-nature.

Convictions / Illusions :
Il faut toujours se tailler une place à la force du poignet et défendre becs et ongles ce quòn a.

Quêtes / Chimères :
Exploser ses immondes Horlas

qui rendent le monde encore plus abject.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
Une masse noire. Des milliers dòcelles huileuses.

Ses pattes, ses poils. Un vrombissement putride. BAAL ZEBUB !

------------------DEAD ZONE MEMORIELLE------------------

Bribes de souvenirs :
Je préfère oublier pour aller de l'avant.

Spéculations :
Je suis une battante. La dernière d'une race en extinction.
Les hommes de bien ont capitulé.

Flachebacques :
Ses innombrables bras.... BAAL-ZEBUB !

Mademoiselle Dassaut

nom

guerrière affectueuse

profession personnalité

Ambidextre

avantage

Panne

désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		12		Indemne	○
	X	11	○		
	○	10	○		
	○	9	○		
2. Perturbé	○	8	○	Blessé	○
	○	7	○		
	○	6	○		
	○	5	○		
3. Désaxé	○	4	○	Mutilé	○
	○	3	○		
	○	2	○		
	○	1	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	Cuisseau de sanglier	○○○○●●
Croûte 2 :	yeux de méduses des rivières	○●●●●●
Croûte 3:	-	●●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	gourde d'eau	○○○○○○
Boutanche 2 :	Fiasque de ouisqui	○●●●●●
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : 40 caps

Description des frusques : Harnois. Casque de chantier. Jupe. T-shirt de Sepultura.

Dans la musette : lampe-torche.
Cravate en peau de blaireau pour les grandes occasions.

Dans les fouilles : jeu de dés. silex

A la ceinture : Hache de bucheron.

Sous les frusques : une féminité indéniable.

Sur Travois: une bannière (poster tissu d'Emperor). sac de couchage en cuir.

Personnage : Mademoiselle Dassaut

Memoire :

Amis / Ennemis :
J'aime Dame Arsenic, mais je suis encore plus dévouée au Vénérable, qui guide nos pas.

Lieux visités / fantasmés :
Toutes sortes d'endroits dangereux où mon engagement dans la Caste des Veilleurs m'a menée.

Convictions / Illusions :
Je reste avant tout fidèle à la Caste.

Quêtes / Chimères :
Attirer l'attention et l'amour du Vénérable.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
En fait, je n'ai jamais rencontré que des mutants et des animaux. Pas ce qu'ils appellent des monstres ou des démons.

-------------------DEAD ZONE MEMORIELLE-------------------

Bribes de souvenirs :
Des combats sanglants... L'ivresse de se battre.

Le choc de l'acier contre la chair !

Spéculations :
Pourquoi suis-je née pour me battre ?

Flachebacques :
Un champ de bataille. Mon sang. Celui des autres...
Une hache sur le sol...

Docteur Chienlit

nom

miasmologue fragile

profession personnalité

Objet

avantage

Infecté

désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		12		Indemne	○
	X	11	○		
	X	10	○		
	X	9	○		
2. Perturbé	○	8	○	Blessé	○
	○	7	○		
	○	6	○		
	○	5	○		
3. Désaxé	○	4	○	Mutilé	○
	○	3	○		
	○	2	○		
	○	1	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	Croute de cuir	○○●●●●
Croûte 2 :	-	●●●●●●
Croûte 3:	-	●●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	Soupe de sphaignes	○○○○●●
Boutanche 2 :	gourde dèau	○○○○●●
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : 20 caps

Description des frusques : Combinaison NBC

+ masque à gaz

Dans la musette : 3 cartouches de rechanges pour le masque.
Sérum anti-poison.
1 flacon de liquide antiseptique.

Dans les fouilles : bandes révélatrices (pour détecter la Chienlit)

A la ceinture : Bistouri. Ciseaux. Pansements. 1 seringue.

Sous les frusques : 1 peau atrocement lésée et bubonique.

Sur Travois: équipé d'un travois, vide pour l'instant.

Memoire :

Amis / Ennemis :
Je ne sais plus vraiment à qui me fier dans l'état où je suis.

Lieux visités / fantasmés :
Une ville de Lugdunum où il faisait bon vivre,
le dernier bastion de civilisation à Millevaux.

Convictions / Illusions :
Je vais crever.

Quêtes / Chimères :
Avant de mourir, trouver, sinon un remède contre la Chienlit,
au moins lòrigine du Mal

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
Les Horlas les pires ne sont pas les gigantesques monstres que lòn s'imagine, mais d'invisibles animalcules capables de dévaster un organisme en un rien de temps.

------------------DEAD ZONE MEMORIELLE-----------------

Bribes de souvenirs :
Le petit frère du Caporal X, je le tiens dans mes bras,
il meurt. Son visage nèst qu'une plaie béante

Spéculations :
Cette épidémie a été provoquée ou facilitée
par un groupuscule humain fanatique.

Flachebacques :
Les cours de miasmologie à l'Université... La fascination de mes confrères pour d'atroces maladies exotiques...

Caporal X	espionne nerveuse
nom	profession personnalité
Tir	Fugitive : Recherchée par les Expiatistes
avantage	désavantage

ESPRIT				CORPS	
1. Equilibré		**12**		Indemne	○
	X	**11**	○		
	X	**10**	○		
	○	**9**	○		
2. Perturbé	○	**8**	○	Blessé	○
	○	**7**	○		
	○	**6**	○		
	○	**5**	○		
3. Désaxé	○	**4**	○	Mutilé	○
	○	**3**	○		
	○	**2**	○		
	○	**1**	○		
Fou	○		○	Mort	

SOMBRE

Becquetance

(cocher les portions vides à partir de la droite. Cocher ensuite les portions consommées)

		Rations
Croûte 1 :	gruau	○●●●●●
Croûte 2 :	tubercules divers	○●●●●●
Croûte 3:	pattes et têtes de poule	○●●●●●

		Demi-litres
Boutanche 1 :	bouteille de magnac	○○●●●●
Boutanche 2 :	-	●●●●●●
Boutanche 3:	-	●●●●●●

Matos :

Grisbi : 80 caps

Description des frusques : Au choix : tenue d'apparat, manteau de cuir (avec poches à double fond), cape de camouflage urbain

Dans la musette : 1 carnet Hello Kitty avec le nom des personnalités & lieux importants.

Dans les fouilles : Fausses bagues avec armoiries. Cache-oeil factice.

A la ceinture : Jumelles d'opera. vieux taser (une charge)

Sous les frusques : dague. Pistolet calibre 38.

Personnage : Caporal X

Memoire :

Amis / Ennemis :
Dame Arsenic est mon pilier. La Caste des Veilleurs est fiable dans son ensemble, mais quid des individus ?

Lieux visités / fantasmés :
Aux cotés des Expiatistes, de folles cavalcades, armés de faux, assassinant les pauvres et les manants de Lugdunum à Metro.

Convictions / Illusions :
Les Expiatistes m'ont lavé le cerveau. Mais j'ai changé.

La mort de ma famille m'a ouvert les yeux.

Quêtes / Chimères :
Trouver les responsables de l'épidémie
et leur faire rendre gorge.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :
Avoir vu ma famille pourrir sur pied en accéléré remplace bien des visions d'horreur impliquant des monstres surnaturels.

------------------DEAD ZONE MEMORIELLE------------------

Bribes de souvenirs :
Docteur Chienlit fait un massage cardiaque à ma mère. Dans la panique, il lui brise le sternum.

Spéculations :
Le Doc n'a pas été à la hauteur. Il aurait pu sauver ma famille.

Flachebacques :
Melchior Hasard. Me confie ses plans pour anéantir l'humanité...